

ADA



Universitarios

Todas las universidades



EFP

ASIR, DAM, DAW



Máster

informática, programación,
Ing. Software

Temario tipo, que se puede adaptar a la necesidad del alumno

1. Introducción a la programación

- ¿Qué es programar?.
- Programa para programar.
- Refinamiento del programa para programar.
- Algoritmos.
- Programas en Ada.
- ¡Hola À!.

2. Elementos básicos

- ¿Por dónde empezamos?.
- Conjuntos y elementos.
- Operaciones.
- Expresiones.
- Otros tipos de datos.
- Años bisiestos.
- Más sobre expresiones.
- Atributos.
- Longitud de una circunferencia.

3. Resolución de problemas

- Problemas y funciones.
- Declaraciones.
- Problemas de solución directa.
- Subproblemas.
- Algunos ejemplos.
- Pistas extra.

4. Problemas de selección

- Decisiones.
- Múltiples casos.
- Punto más distante a un origen.
- Mejoras.
- ¿Es válida una fecha?.

5. Acciones y procedimientos

- Efectos laterales.
- Variables.
- Asignación.
- Más sobre variables.
- Ordenar dos números cualesquiera.
- Procedimientos.

Contacto:

 (+34) 629 217 610

 info@informaticaformaciones.com

Aprende en nuestras redes:



ADA



Universitarios

Todas las universidades



EFP

ASIR, DAM, DAW



Máster

informática, programación,
Ing. Software

Temario tipo, que se puede adaptar a la necesidad del alumno

- Parámetros.
- Variables globales.
- Visibilidad y ámbito.
- Ordenar puntos.
- Resolver una ecuación de segundo grado.

6. Tipos escalares y tuplas

- Otros mundos.
- Submundos: subconjuntos de otros mundos.
- Registros y tuplas.
- Abstracción.
- Geometría.
- Aritmética compleja.
- Cartas del juego.
- Variaciones.

7. Bucles

- Jugar a las.
- Contar.
- Repetir hasta que baste.
- Sabemos cuántas veces iterar.
- Cuadrados.
- Bucles anidados.
- Triángulos.
- Primeros primos.
- ¿Cuánto tardará mi programa?.

8. Colecciones de elementos

- Arrays.
- Problemas de colecciones.
- Acumulación de estadísticas.
- Buscar ceros.
- Buscar los extremos.
- Ordenación.
- Búsqueda en secuencias ordenadas
- Cadenas de caracteres
- Subprogramas para arrays de cualquier tamaño.
- ¿Es palíndromo?.
- Mano de cartas.
- Abstractar y abstraer hasta el problema demoler.
- Conjuntos bestiales.
- ¡Pero si no son iguales!.

Contacto:

 (+34) 629 217 610

 info@informaticaformaciones.com

Aprende en nuestras redes:



ADA



Universitarios

Todas las universidades



EFP

ASIR, DAM, DAW



Máster

informática, programación,
Ing. Software

Temario tipo, que se puede adaptar a la necesidad del alumno

9. Lectura de ficheros

- Ficheros.
- Lectura de texto.
- Lectura controlada.
- ¿Y no hay otra forma?.
- Separar palabras.
- La palabra más larga.
- ¿Por qué funciones de una línea?.
- La palabra más repetida.

10. Haciendo programas Calculadora

- ¿Cual es el problema?.
- ¿Cuál es el plan?.
- Expresiones aritméticas.
- Evaluación de expresiones.
- Lectura de expresiones.
- Un nuevo prototipo.
- Segundo asalto.
- Funciones elementales.
- Memorias.
- Y el resultado es.

11. Estructuras dinámicas

- Tipos de memoria.
- Variables dinámicas
- Con punteros.
- Devolver la memoria al olvido.
- Punteros a registros.
- Listas enlazadas.
- Punteros a variables existentes.
- Invertir la entrada con una pila.

Contacto:



(+34) 629 217 610



info@informaticaformaciones.com

Aprende en nuestras redes:



ADA



Universitarios

Todas las universidades



EFP

ASIR, DAM, DAW



Máster

informática, programación,
Ing. Software

Temario tipo, que se puede adaptar a la necesidad del alumno

12. ¿Es la entrada palíndrome?

13. E es el editor definitivo

- Un editor de línea.
- ¿Por dónde empezamos?
- Palabras de tamaño variable.
- Líneas y textos.
- Palabras y blancos.
- Textos.
- Comandos.
- Código y argumentos.
- Editando el texto.
- Un editor de un sólo fichero.
- Edición de múltiples ficheros.
- Terminado.

Contacto:

 (+34) 629 217 610
 info@informaticaformaciones.com

Aprende en nuestras redes:

